Saskatchewan
Education

Informatique

Lexique

Annexe aux programmes d'études
intermédiaire et secondaire

juin 1988

03780

103-07532/

LEXIQUE INFORMATIQUE

Saskatchewan

Saskatchewan
Education

Bureau de la minorite
de langue officielle

Official Minority
Language Office

1855. avenue Victoria
Regina. Canada
S4P 3V5

Chers enseignants et enseignantes,

J'ai le plaisir de vous présenter un lexique informatique.

Ce lexique, en plus de vous aider à la lecture des programmes d'études en informatique, vous servira j'espère dans votre enseignement. Je tiens à remercier de leur excellent travail Claude Morin pour la conception de ce document, et Nicolle Sauvage qui en a fait la révision.

Le Directeur général,

V.L. Tétreault

Victor L. Tétreault

Table de matière

	PAGE
Avant-propos	1
Lexique informatique	2
Lexique (anglais-français)	32
Références	45

AVANT-PROPOS

Le Lexique informatique est un répertoire de termes en informatique. Il a pour objectif de normaliser la terminologie utilisée afin de permettre une communication précise des aspects techniques de ce domaine.

Il a été conçu comme un document de référence devant faciliter la lecture des programmes d'études traduits par le Bureau de la minorité de langue officielle.

LEXIQUE INFORMATIQUE

Accès sélectif	random access	n.m. Mode d'accès qui, dans une mémoire, permet d'extraire ou de ranger une donnée dans des conditions qui ne dépendent que de l'emplacement qui lui est affecté, et non des emplacements affectés aux données extraites ou rangées auparavant.[1]
Accès séquentiel	sequential access	n.m. Mode d'accès à l'information en mémoire qui permet d'explorer les ensembles de données un à un, dans l'ordre établi, à partir du début du fichier.[1]
Accumulateur	accumulator	n.m. Registre permettant le cumul d'opérations successives (opérations arithmétiques, logiques ou de transfert de données). Les mots contenant des données peuvent être extraits de la mémoire pour être placés dans l'accumulateur, ou inversement. Lors de l'exécution d'une opération arithmétique ou logique, l'un des opérandes se trouve dans l'accumulateur et l'autre est extrait de la mémoire. Le résultat de l'opération est conservé dans l'accumulateur. L'accumulateur sert également de registre d'entrée-sortie. Les transferts de données programmés se font par l'intermédiaire de l'accumulateur.[1]
Acronyme	acronym	n.m. Mot constitué par les premières lettres des mots qui composent une expression complexe.
Adresse	address	n.f. Nombre ou symbole identifiant l'emplacement d'une information dans la mémoire.
Affichage d'un message d'erreur	error messaging	n.m. Message à l'écran qui explique pourquoi un programme ne peut être exécuté.
Algorithme	algorithm	n.m. Description étape par étape de la solution d'un problème (= recette).

Alimentation électrique	power supply	n.f. Ensemble des dispositifs qui fournissent à un appareillage l'énergie électrique dont il a besoin pour fonctionner.[1]
Analogique	analog	adj. Se dit d'un appareil ou d'un calculateur dans lequel les données correspondent à des grandeurs physiques variant de façon continue (e.g. courant, voltage, vitesse, température, etc.).
Analyse fonctionnelle	systems analysis	n.f. Analyse initiale d'un problème comportant les étapes suivantes: définition du problème, étude du fonctionnement du système actuel, conception d'un nouveau système et choix d'une méthode d'exécution des fonctions dans un ordre logique.[6]
Analyste	analyst	n.m. En informatique, personne qui a les compétences nécessaires pour examiner les problèmes relevant d'un traitement automatique, concevoir un tel traitement et en décrire le déroulement. L'analyste contrôle également la réalisation du système, assure la mise en route de l'application et veille à sa maintenance.[1]
Analyste fonctionnel	project analyst or system analyst	n.m. Personne chargée d'effectuer la description fonctionnelle d'un projet, de définir les ressources nécessaires à sa réalisation, et d'assurer la maintenance des applications. Syn.: analyste-concepteur.[6]
Analyste organique	systems designer	n.m. Personne qui, à partir des résultats de l'analyse fonctionnelle, définit dans le détail les caractéristiques techniques du matériel et les traitements à effectuer. Syn.: analyste programmeur, analyste d'application.[6]
Analyste-système	systems programmer	n.m. Personne chargée de la mise en oeuvre et de la maintenance du logiciel de base d'un système informatique. Syn.: programmeur système.[6]

Apprentissage assisté par ordinateur (AAO)	computer assisted learning (CAL)	n.m. Mode de fonctionnement de certains programmes dans lequel ceux-ci emmagasinent en cours d'exécution les résultats partiels acquis, afin de les utiliser pour diriger l'apprentissage de l'élève.
Assembler	assemble (to)	v.tr. Effectuer une traduction en langage machine des codes écrits en langage symbolique (e.g. BASIC, Pascal).
Assembleur	assembler	n.m. Programme qui traduit en langage machine un programme écrit dans un langage symbolique (d'assemblage). Un programme d'instructions écrit par un programmeur en langage d'assemblage est appelé un programme source. Après conversion en code machine par un assembleur, c'est un programme objet.
Automatisation	automation	n.f. Transformation d'un processus en vue de le rendre automatique.[1]
Babillard électronique	bulletin board	n.m. Système informatique permettant de recevoir et de retenir en mémoire des messages transmis d'ordinateur à ordinateur et de les afficher sur un écran.
Bande	tape	n.f. Support d'information à accès uniquement séquentiel utilisé comme moyen d'entrée et de sortie (e.g. bande magnétique, bande perforée).[1]
Banque de données	data bank	n.f. Ensemble de fichiers et de programmes coordonnés et structurés, groupés en bibliothèques constituant une banque d'information à la disposition de nombreux utilisateurs.
Base de données	data base	n.f. Ensemble structuré de fichiers regroupant l'information nécessaire au traitement d'une ou plusieurs applications internes dans une entreprise. Plusieurs bases de données peuvent être organisées en banque de données.

Baud	baud	n.m. Unité de rapidité de modulation égale au nombre d'éléments de signaux transmis en une seconde.[1]
Bit	bit	n.m. Chiffre du système binaire (0 ou 1). C'est le signal élémentaire utilisé pour coder des informations dans un ordinateur.
Bloc	block	n.m. 1) En programmation, groupe de caractères, de mots ou d'articles manipulé comme un tout. 2) Sur une bande ou un disque, groupe de caractères qui forme l'unité de lecture ou d'écriture.[1]
Bloc de longueur variable	variable bloc	n.m. Le bloc est le niveau d'échange des informations entre la mémoire centrale et les mémoires à disques. Deux options peuvent être envisagées pour la dimension des blocs: blocs de longueur fixe (...) blocs de longueur variable: le logiciel peut définir pour chaque bloc une dimension de longueur variable qui est généralement exprimée en nombre de caractères.[3]
Bloc numérique	numeric keypad	n.m. Petit clavier de 10 touches comportant les chiffres de 0 à 9 qui, sur certains appareils, se trouve à droite du clavier alphabétique.
Boucle	loop	n.f. Instruction(s) dont l'exécution est répétée jusqu'à ce qu'un certain critère soit épuisé.
Boucle imbriquée	nested loop	n.f. Dans un programme, boucle contenue dans une autre. Syn.: boucle emboîtée.[1]
Branchement	branch(ing)	n.m. Instruction provoquant une modification dans l'ordre d'exécution des instructions d'un programme. Syn.: aiguillage

Brancher	branch (to)	v.tr. Dans l'exécution d'un programme d'ordinateur choisir un ensemble d'instructions parmi plusieurs ensembles possibles. Syn.: aiguiller.[1]
Bus	bus	n.m. Ensemble de circuits formant un chemin et permettant les communications entre les composantes d'un système (unité centrale de traitement, mémoire, etc.).
Carte mère	motner board	n.f. Carte de grande dimension, généralement disposée au fond du châssis ou sur le fond de panier et sur laquelle sont enfichées d'autres cartes plus petites. Syn.: carte principale.[1]
Chaînage	chaining	n.m. Technique qui consiste à relier des objets entre eux. E.g. chaînage de modules (ordre dans lequel ils seront traités), chaînage de fichiers (où chaque article contient l'adresse de l'article suivant).[6]
Chaîne	string	En informatique le terme s'utilise pour représenter une suite de caractères (e.g. HBCDI).
Chaîne d'interrogation	query string	Chaîne de caractères utilisée par l'ordinateur pour faire une recherche parmi des fichiers.
Chaîne de reprise	check string	n.f. Liste permettant de différer le traitement d'un ensemble d'informations jusqu'à ce qu'un élément permettant ce traitement soit rencontré.[1]
Champ	field	n.m. Partie d'un enregistrement contenant la plus petite unité d'information. Par exemple, un enregistrement peut contenir les champs suivants: nom, prénom, adresse, numéro d'assurance sociale. Syn.: zone.

Chargement	loading	n.m. Rangement, en mémoire principale, d'un module exécutable construit à partir d'un programme en langage machine et de modules précompilés employés dans le traitement.[1]
Charger	load (to)	v.tr. Mettre en place un programme en mémoire centrale, en vue de son exécution.[1]
Chargeur-éditeur de liens	linking loader	n.m. Programme du système d'exploitation ayant les mêmes fonctions que l'éditeur de liens, mais permettant en outre de regrouper, en une même étape de travail, l'édition de modules de chargement et leur exécution, sans nécessiter l'intervention du programme de commande des travaux.[1]
Circuit intégré (CI)	integrated circuit (IC)	n.m. Ensemble d'éléments électroniques actifs et passifs interconnectés, formés à la surface d'un semiconducteur, habituellement du silicium, et faisant corps avec lui.[1]
Clavigraphie	keyboarding	n.f. Apprentissage de la frappe des caractères à partir d'un clavier d'ordinateur.
Clôture	view port	n.f. Partie d'une surface utile définie à l'avance.[3]
Code	code	n.m. Convention adoptée pour représenter une information.
Commande	command	n.f. Ordre interprété par une unité pouvant déclencher, arrêter ou régler des mécanismes ou des dispositifs électroniques.[1]
Communication de données	data communication	n.f. Transfert de données, au moyen de signaux généralement codés, sur une voie de transmission d'un point à un autre. Syn.: transmission de données.[1]
Commutation de paquets	packet switching	n.f. Ensemble de données d'informations acheminées ou transférées en bloc. Syn.: communication par paquets.

Compatibilité de logiciel	software compatibility	n.f. Se dit d'un ordinateur pouvant recevoir un logiciel conçu pour un autre modèle d'ordinateur.
Compilateur	compiler	n.m. Programme spécifique qui convertit en bloc un programme de langage évolué en langage machine.
Compilation	compilation	n.f. Traduction d'un programme rédigé en langage évolué (programme source) en un programme équivalent en langage machine (programme objet).[1]
Compteur	counter	n.m. En traitement de l'information, dispositif, registre ou partie de mémoire qui permet de connaître, à un moment donné, le nombre d'occurrences d'un signal ou d'un événement donné. Le compteur est incrémenté d'une valeur généralement fixe à chaque apparition du signal; il peut habituellement être remis à zéro par instruction.[1]
Concaténation	concatenation	n.f. En programmation, action d'assembler plusieurs chaînes en une chaîne unique.
Conception assistée par ordinateur (CAO)	computer aided design (CAD)	n.f. Ensemble des techniques qui portent sur la création des données définissant un objet, sur la manipulation de ces données dans le but d'arriver à une forme achevée de conception, et sur la génération des informations nécessaires à la fabrication de cet objet. Le tout se fait en mode conversationnel à partir de données descriptives et est accompagné d'une visualisation graphique des résultats.[1]
Contrôle de flux	flow control	n.m. Ensemble des opérations effectuées pour éviter qu'un réseau (ou une partie de réseau) ne reçoive plus d'informations qu'il n'en peut acheminer.[2]
Contrôle d'imparité	odd parity check	n.m. Méthode de contrôle permettant de vérifier si, dans un groupe de chiffres binaires, le nombre des bits 1 est impair. Aide à détecter les erreurs de tansmission.[1]

Contrôle de parité	even parity check	n.m. Contrôle automatique qui s'effectue au moyen d'un seul bit de parité, et qui consiste à vérifier si le nombre de bits d'un mot est systématiquement pair ou impair, selon la parité choisie. Lorsque le nombre des symboles est impair, il y a erreur de parité. Aide à détecter les erreurs de transmission.[1]
Contrôle de processus industriel	process control	n.m. Commande automatique d'opérations industrielles à l'aide de l'ordinateur. Syn.: Commande de processus.
Contrôle de validité	validity check	n.m. Contrôle indiquant qu'une information, une pièce, etc. peut être considérée comme valable.[1]
Contrôleur de communication	front-end processor	n.m. Dispositif formé en général d'un équipement et d'un logiciel connexe, relié à une extrémité d'un circuit de données et destiné à assurer, grâce à une procédure ad hoc, le bon déroulement des échanges d'informations qui se font sur la liaison de données dont il fait partie (e.g. un coupleur.) Syn.: contrôleur de transmission, unité de contrôle de transmission.[1]
Convertisseur	converter	n.m. Interface transformant des données d'une forme à une autre.[1]
Convertisseur analogique-numérique (CAN)	digitizer	n.m. Convertisseur qui produit une sortie numérique à partir d'une entrée représentant la forme analogique d'un mouvement physique ou d'une tension électrique.[1]
Convivial	user friendly	adj. Ce dit d'un logiciel qui est facile à utiliser.
Copie en clair	hard copy	n.f. Inscription sur un support visible permanent, généralement du papier, de données préalablement affichées sur une console de visualisation. Syn.: imprimé.[1]
Coupleur	coupler	n.m. Appareil ou dispositif qui sert d'intermédiaire dans la connexion de deux matériels dotés de caractéristiques d'interface différentes.[1]

Coupleur acoustique	acoustic coupler	n.m. Coupleur convertissant des signaux numériques en signaux à fréquences acoustiques, ce qui permet de les transmettre au moyen d'un combiné téléphonique. Syn.: modem acoustique.[1]
Crayon électronique	light pen	n.m. Style sensible à la lumière utilisé pour identifier des éléments graphiques ou pour détecter la lumière produite dans un champ de visée.[3]
Curseur	cursor	n.m. Symbole lumineux sur l'écran indiquant l'endroit où sera affiché le caractère suivant.
Débogage	debug	n.f. Action de mettre au point un programme. Elle se divise en deux phases: la première consiste à compiler le programme ou le sous-programme en vue de corriger les erreurs de codage, d'écriture et de syntaxe; la deuxième consiste à corriger les erreurs de logique en exécutant le programme avec un jeu de données d'essai. La mise au point représente de 25 à 75% du temps total de réalisation d'un programme. Syn.: mise au point.[1]
Déboguer	debug (to)	v.tr. Mettre au point.[1]
Défilement	scrolling	n.m. Sur un écran visuel, déplacement des images dans le but de recevoir des messages dépassant la capacité de l'écran.[1]
Défiler (faire)	scroll (to)	v.tr. Sur un écran, déplacer vers le haut ou vers le bas du texte ou des images dans le but de rechercher des informations.
Démodulateur	demodulator	n.m. Dispositif qui permet d'extraire un signal d'origine d'une onde porteuse modulée par ce signal.[1]
Démodulation	demodulation	n.f. Procédé permettant de reconstituer le signal d'origine d'une onde porteuse modulée par ce signal.[1]

Démultiplexage	demultiplexing	n.m. Procédé de séparation de voies de transmission d'informations, ou d'informations elles-mêmes, qui avaient été regroupées, dans le but de les orienter vers plusieurs destinataires.[1]
Démultiplexeur	demultiplexer	n.m. Appareil ou dispositif permettant d'assurer un démultiplexage.[1]
Dessin technique assisté par ordinateur	computer assisted drafting	n.m. Technique par laquelle à l'aide de l'ordinateur on peut produire des dessins d'industrie, d'architecture ou de cartographie.
Détourage	clipping	n.m. Suppression des portions d'éléments graphiques ou de groupes graphiques qui débordent d'une fenêtre.[3]
Déverminage	debugging	n.m. Essai auquel on soumet des composants pour en déterminer la résistance dans le but d'éliminer ceux qui sont défectueux.[1]
Didacticiel	courseware	n.m. Ensemble de programmes conçus à des fins pédagogiques pour une matière scolaire donnée.
Dispositif	device	n.m. Agencement de pièces ou d'éléments ayant une fonction déterminée.[1]
Disque	disk	n.m. Mémoire magnétique à accès direct servant de mémoire externe à l'ordinateur et sur laquelle les informations sont enregistrées ou lues sur des pistes concentriques.
Disque dur	hard disk	n.m. Disque formé d'un support rigide. Syn.: disque rigide.[1]
Disque formaté	formatted disk	n.m. Disque subdivisé ou édité, prêt à recevoir les informations. Syn.: disque sectorisé.
Disque optique	compact disk (CD)	n.m. Disque où sont enregistrées des données lisibles par un procédé optique.[1]

Disquette	diskette or floppy disk	n.f. Disque magnétique souple de petite dimension utilisé pour l'enregistrement des données et servant de mémoire externe au micro-ordinateur. Syn.: disque souple.
Documentation	documentation	n.f. 1. Gestion de documents pouvant comprendre des opérations d'identification, d'acquisition, de traitement, de conservation et de diffusion. 2. Ensemble de documents sur un sujet donné.[1]
Données	data	n.m. Informations représentées sous formes de chiffres, de lettres ou de symboles.
Drapeau	flag	n.m. 1. Indicateur qui détermine ou qui met en évidence la position d'un aiguillage. Ce type d'indicateur est particulièrement utilisé pour le traitement des interruptions. 2. Caractère ou bit qui sépare deux mots ou groupes de mots, employé surtout dans une représentation des articles à longueur variable. 3. Caractère identifiant les éléments de plusieurs ensembles de mots mémorisés sur plusieurs enregistrements. 4. Symbole indiquant le début ou la fin d'une zone endommagée d'une bande magnétique. 5. Symbole utilisé en programmation pour indiquer le début ou la fin d'un segment d'information. Syn.: marque, fanion.[1]
Ecran (cathodique)	cathode ray tube (CRT) or monitor	n.m. Unité d'affichage où se forment les images. Syn.: écran à tube cathodique.
Ecran d'étude	design screen	n.m. Visualisation à l'écran qui permet à l'utilisateur de concevoir une application particulière d'un progiciel. Utilisé en conception assistée par ordinateur (CAO). Syn.: image écran.

Edition	edition	n.f. Préparation des données en vue d'une opération ultérieure. Elle comprend un changement de l'ordre ou de la disposition des données, l'addition ou la suppression de données ainsi qu'une conversion de code.[1]
Eliminer	delete (to)	v.tr. Supprimer les données écrites sur un support d'information afin de libérer l'espace qu'elles occupent.
Emulation	emulation	n.f. Mode de fonctionnement d'un matériel qui imite le fonctionnement d'un autre matériel.
En ligne	on-line	loc.adj. Se dit d'une unité périphérique rattachée en direct à l'ordinateur central. Syn.: en connecté, en direct.
Enregistrement	record	n.m. Toutes les informations relatives à une personne ou à un élément dans un fichier de base de données; un fichier de base de données contient généralement plusieurs enregistrements ou fiches. Syn.: fiche.
Enseignement assisté par ordinateur (EAO)	computer assisted instruction (CAI)	n.m. Se dit des méthodes et activités d'enseignement où l'ordinateur sert d'outil d'apprentissage.
Entrée	input	n.f. Se dit des unités qui présentent les données à l'ordinateur. Opération d'introduction des données dans l'ordinateur.
Entrée/sortie (E/S)	input/output (I/O)	Voir Entrée, Sortie.
Erreur	bug	n.f. Imperfection dans un programme ou une puce à l'origine d'erreurs de fonctionnement.
Exécuter	execute (to)	v.tr. Accomplir la fonction demandée par une commande ou un sous-programme.[1]

Exercices répétés	drill and practice program	n.m. Programme destiné à l'enseignement et qui permet la révision de notions préalablement étudiées.
Fabrication assisté par ordinateur (FAO)	computer aided manufacturing (CAM)	n.f. Ensemble des techniques permettant d'automatiser les diverses étapes de la fabrication industrielle, chaque étape étant basée sur les résultats de la précédente.[1]
Fichier	file	Ensemble organisé de données relatives à un sujet commun. (Les champs font partie des enregistrements qui, à leur tour, sont organisés en fichiers.)
Fichier à accès sélectif	random file	n.m. Fichier destiné à un traitement sélectif dans lequel seuls sont traités les articles recherchés sur un critère quelconque (numéro d'indicatif, clé de recherche).
Fichier séquentiel	sequential file	n.m. Suite de fichiers qui ont été ordonnés et qui sont régis par la succession des emplacements physiques qui les contiennent.
File d'attente	queue	n.f. Accumulation, par ordre chronologique, d'éléments discrets de toute nature à l'entrée d'un dispositif dont la capacité insuffisante provoque un goulot d'étranglement. Elle est due à l'arrivée irrégulière de ces éléments à l'entrée du dispositif.[1]
Formatage	formatting	n.m. Opération de préparation d'un support physique en vue de lui permettre de recevoir une information découpée selon un format donnée.[3]
Fusionner	merge (to)	v.tr. Combiner en un seul fichier deux ou plusieurs fichiers, selon un ordre donné et défini à l'avance.[1]
Gestion	management	n.f. Terme générique englobant l'ensemble des applications de l'informatique aux tâches administratives et industrielles susceptibles d'être automatisées.[1]

Gestion des ficniers	file management or electronic filing	n.f. Ensemble des tâcnes permettant l'utilisation des différents ficniers d'un système informatique.[1]
Grapnique par vecteurs	vector grapnics	n.m. Métnode permettant de réaliser des grapniques par l'ordinateur en dirigeant le curseur à l'endroit exact de l'écran où l'objet doit être tracé.
Guide-opérateur	prompt	n.m. Tout matériel ou procédé conçu pour guider l'opérateur dans son travail.[1]
Horloge	clock	n.f. 1. Dispositif engendrant des signaux périodiques, permettant d'élaborer les signaux de commandes et servant de base à la syncnronisation, à l'étalonnage, à l'écnantillonnage, etc...[1]
Imprimante à marguerite	daisy wheel printer	n.f. Appareil permettant l'impression de résultats ou de programmes sur papier, en utilisant des rondelles pour former les lettres.
Imprimante par points	dot matrix printer	n.f. Appareil permettant l'impression de résultats ou de programmes sur papier, par points qui composent des caractères. Syn.: imprimante matricielle.
Indexation	indexing	n.f. Modification des adresses à l'aide de registres d'index.[1]
Indicateur	indicator	n.m. 1. Dispositif qui permet de signaler des états particuliers dans une macnine ou un système. 2. Elément d'information logique signalant des états particuliers dans un ordinateur.[1]
Instruction	instruction or statement	n.f. Directive donnée à l'ordinateur et contenue dans un programme. (e.g. lorsque l'on numérote cnaque ligne dans un programme, cnaque ligne ainsi numérotée est une instruction en soi.) Syn.: énoncé.
Intégration à grande écnelle	large-scale integration (LSI)	n.f. Intégration d'au moins 500 composants sur une micro plaquette.[1]

Intercalaire	wedge	n.m. En informatique, fait référence à un programme destiné à augmenter le potentiel d'un autre programme.
Interface	interface	n.m. Adapteur entre deux unités permettant de réaliser des échanges entre celles-ci.
Interpréteur	interpreter	n.m. Programme spécifique qui convertit un langage évolué en langage machine. Il exécute chaque instruction à mesure qu'elle est traduite, une seule à la fois.
Interruption	break	n.f. Action d'interrompre un programme en cours d'exécution à partir du clavier.
Itération	iteration or looping	n.f. Répétion d'un groupe d'instructions un certain nombre de fois, fixé à l'avance, ou jusqu'à la réalisation d'une condition prédéfinie.[1]
Kilo (K)	K	2^{10} = 1024: unité de taille de mémoire.
Kilo octet	kilobyte	1024 octet.
Label	label	n.m. Ensemble des renseignements écrits en début et en fin de bobine et de fichier, pour identifier chaque bande (ou bobine) et chaque fichier, et pouvoir effectuer certains contrôles.[1]
Langage évolué	high-level language	n.m. Langage de programmation conçu en fonction du type d'application auquel il est destiné, et qui n'est lié à la structure d'aucun ordinateur particulier. (e.g. Cobol, Fortran, BASIC, Pascal).[1]
Langage d'origine	source code	n.m. Langage de programmation adopté pour écrire un programme. syn.: langage source.
Langage machine	machine language	n.m. Instructions exprimées dans un langage directement assimilable par l'ordinateur.

Ligne	line	n.f. Moyen de télécommunications définissant généralement l'installation raccordée à l'autocommutateur local qui permet l'établissement de communications sur le réseau téléphonique général.[1]
Listage	listing	n.m. 1. Document en continu produit par une imprimante d'ordinateur. 2. Action de lister.[1]
Lister	list (to)	v.tr. 1. Produire un document en continu à l'aide d'une imprimante d'ordinateur. 2. Présenter des données ou des instructions.[1]
Logiciel	software	n.m. Par opposition à matériel (hardware), ensemble de programmes relatifs au travail de l'ordinateur et sans lesquels l'ordinateur est inutilisable.
Lot	batch	n.m. Ensemble de données ou de programmes destiné à être traité en différé.[1]
Machine	machine	n.f. Terme générique désignant un ordinateur ou un système informatique.[1]
Manche à balai	joystick	n.m. Levier de commande permettant de contrôler le curseur ou des points lumineux sur l'écran.
Manette de contrôle	paddle	n.f. Dispositif servant à contrôler le curseur à l'écran, utilisé surtout avec les jeux électroniques.
Matériel	hardware	n.m. Par opposition à logiciel (software), ensemble des éléments physiques de l'ordinateur, pour traitement de l'information.
Mauvaises données à l'entrée, résultats erronés à la sortie (MDERES)	garbage in garbage out (GIGO)	Ce qui veut dire en informatique que si l'entrée est dénuée de sens, la sortie le sera aussi.
Mémoire	memory	n.f. Organe capable d'enregistrer des informations, de les conserver et de les restituer.

Mémoire centrale	core	n.f. Se dit souvent de la mémoire d'un ordinateur à très grande capacité. Cette mémoire fait partie de l'unité centrale de traitement et contient les instructions et les informations en cours de traitement.
Mémoire graphique	bit-map	n.f. Zone de la mémoire d'un ordinateur réservée aux graphiques. La mémoire graphique contient la représentation qui est transmise en permanence à l'écran vidéo.[3]
Mémoire de masse	mass storage	n.f. Mémoire de très grande capacité servant au stockage de fichiers de grandes dimensions utilisés en consultation ou faisant l'objet d'une mise à jour fréquente ou permanente. Syn.: mémoire de grande capacité.[1]
Mémoire morte (MEM)	read-only memory (ROM)	n.f. Mémoire qui contient des données fixes qui ne peuvent être que lues. On y trouve les programmes permanents qui ne sont pas modifiables par l'utilisateur.
Mémoire morte reprogrammable (MMR)	reprogrammable read only memory (EPROM)	n.f. Mémoire qui peut être programmée à l'aide d'un matériel spécialisé et dont on peut effacer le contenu ou modifier le programme.
Mémoire vive (MEV)	random access memory (RAM)	n.f. Mémoire qui contient des données ou des programmes en cours de mise au point. Cette mémoire est à la disposition de l'utilisateur et son contenu disparaît si l'on coupe le courant.
Menu déroulant	pull down menu	n.m. Type de menu propre à l'ordinateur Macintosh.[3]
Menu prêt	pop up menu	n.m. Menu qui apparaît au milieu de l'écran quand celui-ci est sollicité.
Messagerie électronique	electronic messaging or computer-based message system	n.f. Système par lequel un terminal émetteur accepte un ensemble de données alphanumériques (message) présenté selon un format déterminé et le remet au terminal récepteur par l'intermédiaire d'un noeud de communication commandé par l'ordinateur.[3]

Mode en exécution immédiate	immediate execution mode	n.m. Etat machine où les instructions inscrites sont exécutées instantanément. Syn.: mode en exécution directe.
Modèle	template	n.m. Un modèle permettant de reconnaître ou de reproduire une structure.[3] (e.g. en parlant d'un tableau créé par un tableur qui ne contient pas de données numériques.)
Modem	modem	n.m. (MOdulateur-DEModulateur) Appareil permettant la conversion des signaux numériques de l'ordinateur en signaux analogiques qui transitent sur une ligne téléphonique.
Modulation	modulation	Transformation des données pour les rendre "transportables" à longue distance, sur une fréquence donnée.
Module d'origine	source module	n.m. Parité d'un programme d'ordinateur écrit en langage d'origine destiné à être traduit en vue d'une exécution. syn.: module source.
Module résultant	object module	n.m. Partie d'un programme d'ordinateur traduit d'une langage d'origine par un compilateur ou un assembleur et se présentant sous une forme exécutable.
Moniteur	monitor	n.m. Programme d'ordinateur qui surveille, organise, commande ou vérifie le fonctionnement d'un système de traitement de l'information.[1] Syn.: programme moniteur.
Mot	word	n.m. Chaîne de bits ou de caractères qu'il est pratique de considérer comme un tout en vue d'une application déterminée.[1]
Mot clé	keyword	n.m. Un ou plusieurs caractères faisant partie d'un enregistrement et permettant de l'identifier.

Mots réservés	reserved words	n.m. Dans un langage donné, mots dotés d'une signification conventionnelle. L'utilisateur ne peut pas s'en servir dans son programme autrement qu'avec la signification qui leur a été affectée.[1]
Multiplet	byte	n.m. Groupe de bits consécutifs traités comme un tout.[1]
Multiplexage	multiplexing	n.m. Méthode de gestion d'un canal permettant de le diviser en sous-canaux; chacun de ces sous-canaux est raccordé à une source de données, ces sources étant susceptibles d'émettre indépendamment et simultanément. Ce sont des considérations de coût, dans le cas de liaison en étoile avec terminaux groupés dans un lieu très éloigné de l'ordinateur central et ayant un taux de trafic important, qui ont conduit au développement des multiplexeurs.[2]
Multiplexeur	multiplexer	n.m. Equipement entrelaçant ou transmettant deux messages ou plus en même temps, sur une seule voie de transmission. Le multiplexeur n'interprète pas l'information qui le traverse. Il doit être transparent. Il peut donc s'agir d'une machine statique, non évolutive. L'utilisation d'un multiplexeur rend en général obligatoire la présence d'un démultiplexeur à l'autre extrémité du circuit, pour la restitution des messages de données initiaux.[1]
Multiprogrammation	multiprogramming	n.f. Mode d'exploitation des ordinateurs permettant de mener de front l'exécution imbriquée de plusieurs programmes indépendants les uns des autres. Dans ce mode d'exploitation, les programmes sont demandés, puis lancés en fonction de la place disponible en mémoire centrale et des disponibilités des périphériques.[1]
Numérique	digital	adj. Se dit, par opposition à analogique, de la représentation de données d'information par des chiffres.

Octet	byte (eight-bit)	n.m. Multiplet de 8 bits; couramment employé comme abréviation de "ensemble de huit bits".
Opérateur relationnel	relational operator	n.m. Opérateur qui indique une relation d'ordre entre deux variables ou entre une variable et une constante. Par exemple en BASIC, les opérateurs relationnels sont =, >, <, >=, <=.[1]
Ordinateur central	central computer	n.m. Dans une installation de télétraitement, ordinateur auquel aboutissent les lignes de communication et qui rassemble les informations venant des terminaux et des ordinateurs satellites.[1]
Ordinateur hôte	host computer	n.m. Dans une configuration d'informatique répartie, ordinateur qui, à un moment donné, assure ou prend en charge une partie du traitement.[1]
Ordinateur principal	mainframe computer	n.m. Se dit d'ordinateurs à très grande capacité par opposition aux mini-ordinateurs et aux micro-ordinateurs.
Ordinateur satellite	satellite computer	n.m. Ordinateur de taille moyenne destiné à assurer une partie des tâches demandées par un programme.[1]
Ordinogramme	flowchart	n.m. Représentation symbolique d'un problème, de son analyse et de sa résolution à l'aide de symboles représentant les opérations, les données ou les procédés à exécuter par l'ordinateur. Syn.: organigramme.
Ordinothèque	system library	n.f. Bibliothèque des programmes du système par opposition aux programmes d'application. Syn.: bibliothèque système.[1]
Parité	parity	n.f. Qualité de ce qui est pair.

Parité transversale	vertical parity	n.f. Parité obtenue lorsqu'on ajoute un bit de contrôle à chaque caractère ou mot de sorte que le total de bits 0 ou 1 soit pair. L'équipement récepteur s'assure que le nombre total exact de bits 1 a été reçu, pour prévenir les erreurs de transmission.[1]
Périphérique	peripheral	n.m. Dans un système de traitement de l'information, unité d'entrée-sortie, ou encore, tout matériel connecté à un ordinateur mais distinct de l'unité centrale de traitement, qui peut assurer des communications avec l'extérieur, ou des services supplémentaires. Ex.: dérouleurs de bande, unités de disques, lecteurs de cartes, imprimantes, etc. Syn.: unité périphérique, organe périphérique.[1]
Piégeage	trapping	Mise en place d'une déviation pour une condition particulière. Utilisé dans le débogage de programme pour savoir pourquoi le programme fait preuve de comportements anormaux.[3]
Pistes	tracks	n.f. En parlant de disque ou de bande magnétique, partie linéaire où sont enregistrées ou lues les données.
Point d'image	pixel	n.m. Le plus petit élément de l'écran cathodique. Syn.: pixel.
Pointeur	pointer	n.m. Dans un enregistrement ou segment, élément permettant de retrouver un autre enregistrement ou segment qui lui est relié logiquement ou physiquement. Le pointeur peut être une adresse ou une clé.[1]
Pointeur de pile	stack pointer	n.m. Adresse de l'emplacement de mémoire qui contient le dernier article rangé dans une pile. Le pointeur est décrémenté de un chaque fois qu'un octet d'information est rangé dans la pile et est incrémenté de un chaque fois qu'une information en est extraite.[1]

Port	port	n.m. Connexion avec un péripnérique ou avec l'extérieur.
Porte logique	gate	n.f. Circuit servant à fournir un signal de sortie seulement quand certaines conditons sur les entrées sont remplies. Syn.: circuit logique.
Production assistée par ordinateur (PAO)	computer aided manufacturing (CAM)	n.f. Mode de production faisant appel à la conception assistée par ordinateur, à la fabrication assistée par ordinateur et à la gestion automatisée de production.[1]
Progiciel	commercial program or software package	n.m. Programmes créés et rédigés par des professionnels et habituellement vendus dans le commerce. Ils sont normalement accompagnés d'une solide documentation.
Programmation structurée	structured programming	n.m. Approche hiérarchisée et modulaire, appliquée à la conception et à l'écriture de programmes.
Programme	program	n.m. Ensemble ordonné d'instructions pour faire réaliser à l'ordinateur une tâche précise.
Programme de classement	filer	n.m. Programme qui gère les fichiers.
Programme d'édition	editor	n.m. Programme de mise en forme et de correction de données. Syn.: éditeur.
Programme de fusion	merge program	n.m. Programme qui sert à combiner des fichiers en un seul.
Programme général	main line	n.m. Partie principale d'un programme comprenant le départ, les sous-programmes et la fin. Syn.: programme principal.
Programme liste d'adresse	mailing list program	n.m. Programme commercial utilisé à dresser des listes d'adresses pour l'expédition du courrier.
Programme résultant	object program	n.m. Programme exécutable, obtenu par la traduction du programme écrit en langage d'origine. Syn.: programme objet.

Programme de service	utility program	n.m. Routine qui, en réalisant des traitements spécifiques et usuels, vise à faciliter les traitements effectués par un ordinateur et à augmenter les possiblités de base de la machine. (e.g. programme de diagnostic, programme de traçage. Ces programmes se trouvent en général dans l'ordinothèque).[1]
Programmeur	programmer	n.m. Personne chargée d'écrire et de tester de nouveaux programmes ou d'apporter des modifications à un programme existant, souvent à partir de spécifications rédigées par des analystes.[1]
Protocole	protocol	n.m. Ensemble des conventions permettant d'établir des échanges d'informations entre un utilisateur et un réseau ou entre diverses parties d'un réseau.[1]
Pseudo-instruction	pseudo-code	n.f. Système arbitraire de symboles représentant un opérateur, un opérande ou une opération. Elles constituent des ordres aux programmes de traduction. Syn.: pseudo-directive.[1]
Puce	chip	n.f. Petite plaquette de silicium qui supporte un ou plusieurs éléments électroniques interconnectés. Syn.: microplaquette.[1]
Quartet	nibble	n.m. Terme utilisé par les techniciens pour désigner un multiplet de quatre bits, soit l'équivalent d'un demi-octet.[1]
Recherche	search	n.f. Action de rechercher.
Recherche documentaire informatisée (RDI)	computer assisted retrieval (CAR)	n.f. Examen par ordinateur d'un ensemble d'articles dans le but de déterminer ceux qui présentent une caractéristique donnée.
Rechercher	search (to)	v.tr. En parlant d'un ordinateur, examiner un ensemble d'articles dans le but de déterminer ceux qui présentent une caractéristique donnée.[1]

Récupérateur	retrieval program	n.m. Programme qui, dans un système de gestion dynamique de la mémoire centrale d'un ordinateur, écnantillonne les informations devenues caduques dans le but de récupérer les cellules de mémoire correspondantes.[1]
Récupération	retrieval	n.f. 1. Action de prendre dans un ensemble d'articles ceux qui répondent à des conditions données. 2. Action de remettre à la disposition de l'utilisateur les données saisies auparavant. Syn.: extraction.
Récupérer	retrieve (to)	v.tr. 1. En informatique, retrouver de l'information saisie auparavant. 2. Prendre dans un ensemble d'articles ceux qui répondent à des conditions données. Syn.: extraire.
Récurrence	recursion	n.f. Répétition d'une opération ou d'un groupe d'opérations telle que, à cnaque étape, les opérandes dépendent des résultats obtenus à l'étape précédente.[1]
Registre d'index	index register	n.m. Registre contenant une valeur fixe permettant de modifier une adresse d'opérande au cours de l'exécution d'instructions macnine.[1]
Répertoire	directory	n.m. Fichier contenant la description des articles et des enregistrement des ficniers.[1]
Réseau	network	n.m. 1. Ensemble de points reliés entre eux par des voies de télécommunication. 2. Structure d'une base de données dans laquelle un segment peut avoir plusieurs pères.[1]
Saisie de données	data entry	n.f. Opération par laquelle une unité convertit des données selon une procédure spécifique en forme exploitable par l'ordinateur. Syn.: introduction de données.[1]
Sauvegarde	saving	n.f. Opération qui consiste à recopier un ensemble de données pour éviter leur perte systématique ou accidentelle.[1]

Sauvegarder	save (to)	v.tr. Faire la sauvegarde des données.
Secteur	sector	n.m. Portion de piste d'un disque.
Shell	shell	n.m. Noyau d'un système d'exploitation en particulier sur le système UNIX.[3]
Signal	signal	n.m. Phénomène physique (tension, courant, champ électromagnétique, onde sonore ou lumineuse) porteur d'information, transmis sous forme électrique ou optique, par câble, par faisceau hertzien ou par faisceau laser, et dont les diverses caractéristiques peuvent être mesurées.[1]
Signal analogique	analog signal	n.m. Signal électrique qui varie de façon continue dans le temps, en fonction de l'information transmise.[1]
Signal numérique	digital signal	n.m. Signal constitué d'une suite d'impulsions rectangulaires dont les caractéristiques représentent de manière conventionnelle une suite d'éléments binaires.[2]
Simulation	simulation	n.f. Programme qui reproduit un comportement physique complexe sans qu'il soit nécessaire de disposer des expériences réelles.
Sortie	output	n.f. Opération de transfert des informations vers le monde extérieur.
Souris	mouse	n.f. Dispositif d'entrée à l'ordinateur utilisé pour manipuler le curseur à l'écran.
Sous-programme	subroutine	n.m. Fraction d'un programme principal utilisée plusieurs fois par celui-ci et appelée et rangée au moyen d'instructions de transfert.
Stockage	storage	n.m. Conservation des données dans une mémoire.[1]

Structure de données	data structure	n.f. Organisation et représentation des informations contenant deux types de renseignements: les informations elles-mêmes (valeurs numériques, chaînes de caractères) et les liens, implicites ou explicites, entre elles.[1]
Superposer	overwrite (to)	v.tr. Action de sauvegarder une nouvelle information à une adresse déjà occupée, ce qui résulte à l'élimination de la vieille information par la nouvelle.
Synthétiseur de la parole	speech synthesizer	n.m. Dispositif visant à reproduire la voix humaine à l'aide d'un ordinateur afin de permettre une communication orale avec la machine.
Système	system	n.m. En traitement de l'information, ensemble des unités formant un type déterminé de matériel et des méthodes de traitement associées, ou ensemble des principes et des techniques retenus dans la conception pour l'utilisation des produits qui constituent une famille d'ordinateurs. Par extension, ensemble des ordinateurs d'une même famille.[1]
Système d'exploitation	operating system (OS)	n.m. Ensemble organisé des programmes de traitement et de contrôle de base mis en place par le constructeur et indispensable à l'utilisation correcte d'un ordinateur.
Système d'exploitation de disquettes (SED)	disk operating system (DOS)	n.m. Logiciel permettant d'accéder aux données enregistrées sur la disquette.
Système de gestion de base de données (SGBD)	data base management system	n.m. Système logiciel destiné à assurer la gestion automatisé d'une base de données. Ce système doit permettre: a) de créer une description des données de la base et de la modifier conformément à l'évolution des besoins des applications; b) de créer des données dans la base et de les extraire, les modifier ou les supprimer, conformément à leur description; c) d'assurer l'indépen-

		dance entre programmes et données, c'est-à-dire de rendre possible la modification de la structure de mémorisation de l'information sans que cela affecte l'écriture des programmes d'application qui emploient ces données, et vice versa; d) de protéger la base de données contre tout incident de quelque nature qu'il soit (logiciel, matériel, accidentel ou non).[1]
Système de gestion des fichiers	file management system	n.m. Système permettant l'utilisation des différents fichiers.
Système informatisé de bibliothèque	computerized library system	n.m. Système informatisé pour la gestion d'une bibliothèque.
Table de consultation	look-up table	n.f. Table que l'utilisateur peut consulter lorsqu'il utilise le tableur.
Table de vérité	truth table	n.f. Tableau définissant la valeur d'une fonction logique dans toutes les combinaisons des variables de cette fonction.
Tableau	array	n.m. Ensemble d'éléments de même type disposés suivant une grille à plusieurs dimensions.
Tableau condensé	packed array	n.m. Fait référence particulièrement au tableau créé par le langage évolué Pascal qui utilise moins de mémoire.
Tableau numérique visualisé	spreadsheet	n.m. Tableau créé par un tableur.
Tablette tactile	touch table	n.f. Dispositif électronique servant à communiquer avec l'ordinateur par le touché de la main.
Tableur	spreadsheet program	n.m. Programme de création et de manipulation interactives de tableaux numériques visualisés. Syn.: chiffrier (électronique).[1]
Technicien d'entretien d'ordinateur	computer technician	n.m. Personne qui voit à l'entretien des ordinateurs.

Télécnargement	uploading and downloading	n.m. Envoi, par ligne de communication, d'un programme qui sera exécuté par l'appareil récepteur.[1]
Temps partagé	time-sharing	n.m. Métnode de travail en simultanéité où le mode de traitement de l'information d'un ordinateur est utilisé par deux ou plusieurs utilisateurs indépendants.
Tête de lecture/ écriture	read/write nead	n.f. Electro-aimant de l'appareil qui imprime (écrit) ou reçoit (lit) sur un disque ou sur un ruban magnétique.
Tortue Logo	turtle graphics	n.f. Manière de dessiner avec un curseur, appelé tortue, qui est dirigé sur l'écran dans une certaine direction - à gaucne, à droite, en avant, en arrière - pour tracer des figures géométriques.
Toucne	key	n.f. Toucne du clavier.
Toucne de cnangement de code	escape key	n.f. Toucne qui permet à l'utilisateur de parcourir les menus.
Toucne départ programme	return key	n.f. Dans un ordinateur de bureau, toucne qui permet de reprendre le déroulement du programme après introduction de données au clavier.[1]
Toucne de fonction	function key	n.f. Toucne particulière d'un clavier dont l'action entraîne l'envoi d'un signal à l'ordinateur, puis l'exécution d'un programme de l'utilisateur.[1]
Traçage	tracing	n.m. Méthode d'analyse qui traduit, sur une unité de sortie, le déroulement d'un programme en cours d'exécution. Chaque instruction exécutée est accompagnée de ses données et résultats.[1]
Traitement de données	data processing	n.m. Ensemble des opérations matnématiques et logiques effectuées sur des données, selon une procédure établie, dans le but d'en extraire certains renseignements qualitatifs ou quantitatifs. Syn.: traitement de l'information.[1]

Trame	raster	n.f. Partie horizontale des points de l'écran cathodique.
Translater	relocate (to)	v.tr. Mettre dans un autre endroit.
Translation	relocation	n.f. Action de déplacer un programme dans la mémoire centrale.
Transmission	transmission	n.f. Action d'acheminer un signal d'un émetteur vers un récepteur.[1]
Transmission en parallèle	parallel transmission	Acheminement de tous les bits d'un caractère à la fois.
Tri	sort	n.m. Opération qui consiste à classer un ensemble d'informations de sorte que, lorsqu'on énumère tous les éléments en suivant un certain ordre, on puisse avoir une relation d'ordre (plus petit que, plus grand que, etc.) pour tout couple d'éléments se suivant.[1]
Trier	sort (to)	v.tr. 1. Répartir des articles en groupes selon des règles données. 2. Classer selon une séquence déterminée.[1]
Tutoriel	tutorial	Forme de didacticiel où le programme enseigne d'abord un concept, puis le fait mettre en pratique. Il diffère d'un programme d'exercices répétés en ce qu'il offre à l'élève un choix de possibilités pour la solution.
Unité arithmétique et logique (UAL)	arithmetic logic unit (ALU)	n.f. Unité de traitement d'un microprocesseur qui regroupe les circuits chargés d'exécuter les opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication, division, élévation à une puissance) et logiques (déclenchement, masquage et autres manipulations du contenu des registres) commandées par le programme.[1]
Unité de cassettes	tape drive	n.f. Système d'entraînement des bandes magnétiques.
Unité centrale de traitement (UCT)	central processing unit (CPU)	n.f. Noyau de l'ordinateur qui reçoit les instructions et exécute les programmes.

Unité de disquettes	disk drive	n.f. Appareil d'enregistrement des informations dans lequel la mémoire proprement dite est constituée d'une disquette à simple densité (données lues et écrites sur une seule face) ou à double densité (données lues et écrites sur les deux faces).
Variable	variable	n.f. Quantité qui peut avoir des valeurs successives différentes.
Variable globale	global variable	n.f. Variable dont le contenu peut être consulté et changé en tout point d'un programme.[1]
Variable locale	local variable	n.f. Variable dont le contenu ne peut être consulté et modifié qu'à l'intérieur d'un module ou d'un bloc et qui est inaccessible à l'extérieur de ce bloc ou de ce module.[1]
Vérification à rebours	audit trail	n.f. Moyen manuel ou informatisé qui permet de suivre pas à pas et à rebours les transactions affectant le contenu d'un enregistrement.[3]
Vidéotex	videotex	n.m. Service de transmission de textes qui permet à un usager disposant d'un écran, du type écran de télévision, de faire transférer des pages de textes, sélectionnées à travers un réseau comme le réseau téléphonique, dans une base de données reliée au réseau. Ce système nécessite l'utilisation d'un clavier.[1]

Lexique (anglais-français)

Accumulator	accumulateur
Acoustic coupler	coupleur acoustique Syn.: modem acoustique
Acronym	acronyme
Address	adresse
Algorithm	algorithme
Analog	analogique
Analog signal	signal analogique
Analyst	analyste
Arithmetic logic unit (ALU)	unité arithmétique et logique (UAL)
Array	tableau
Assemble (to)	assembler
Assembler	assembleur
Audit trail	vérification à rebours
Automation	automatisation
Batch	lot
Baud	baud
Bit	bit
Bit map	mémoire graphique
Block	bloc
Branch (to)	brancher Syn.: aiguiller
Branch(ing)	branchement Syn.: aiguillage
Break	interruption
Bug	erreur

Bulletin board	babillard électronique
Bus	bus
Byte	multiplet
Byte (eight bit)	octet
Catnode ray tube (CRT)	écran (catnodique) Syn.: écran à tube catnodique
Central computer	ordinateur central
Central processing unit (CPU)	unité centrale de traitement (UCT)
Chaining	chaînage
Check string	chaîne de reprise
Chip	puce
Clipping	détourage
Clock	horloge
Code	code
Command	commande
Commercial program	progiciel
Compact disk (CD)	disque optique
Compilation	compilation
Compiler	compilateur
Computer aided design (CAD)	conception assistée par ordinateur (CAO)
Computer aided manufacturing (CAM)	fabrication assistée par ordinateur (FAO)
Computer aided manufacturing (CAM)	production assistée par ordinateur (PAO)
Computer assisted drafting	dessin technique assisté par ordinateur
Computer assisted instruction (CAI)	enseignement assisté par ordinateur (EAO)
Computer assisted learning (CAL)	apprentissage assisté par ordinateur (AAO)

Computer assisted retrieval (CAR)	recnercne documentaire informatisée (RDI)
Computer-based message system	messagerie électronique
Computer tecnnician	tecnnicien d'entretien d'ordinateur
Computerized library system	système informatisé de bibliotèque
Concatenation	concaténation
Converter	convertisseur
Core	mémoire centrale
Counter	compteur
Coupler	coupleur
Courseware	didacticiel
Cursor	curseur
Daisy wneel printer	imprimante à marguerite
Data	données
Data bank	banque de données
Data base	base de données
Data base management system	système de gestion de base de données (SGBD)
Data communication	communication de données Syn.: transmission de données
Data entry	saisie de données Syn.: introduction de données
Data processing	traitement de données Syn.: traitement de l'information
Data structure	sturcture de données
Debug	débogage Syn.: mise au point
Debug (to)	Déboguer

Debugging	déverminage
Delete (to)	éliminer
Demodulation	démodulation
Demodulator	démodulateur
Demultiplexer	démultiplexeur
Demultiplexing	démultiplexage
Design screen	écran d'étude Syn.: image écran
Device	dispositif
Digital	numérique
Digital signal	signal numérique
Digitizer	convertisseur analogique-numérique (CAN)
Directory	répertoire
Disk	disque
Disk operating system (DOS)	système d'exploitation de disquettes (SED)
Disk drive	unité de disquettes
Diskette	disquette Syn.: disque souple
Documentation	documentation
Dot matrix printer	imprimante par points Syn.: imprimante matricielle
Downloading	télécnargement
Drill and practice program	exercices répétés
Edition	édition
Editor	programme d'édition Syn.: éditeur
Electronic filing	gestion des ficniers

Electronic messaging	messagerie électronique
Emulation	émulation
Error messaging	affichage d'un message d'erreur
Escape key	touche de changement de code
Even parity check	contrôle de parité
Execute (to)	exécuter
Field	champ Syn.: zone
File	fichier
File management	gestion des fichiers
File management system	système de gestion des fichiers
Filer	programme de classement
Flag	drapeau Syn.: marque, fanion
Floppy disk	disquette Syn.: disque souple
Flow control	contrôle de flux
Flowchart	ordinogramme Syn.: organigramme
Formatted disk	disque formaté Syn.: disque sectorisé
Formatting	formatage
Front-end processor	contrôleur de communication Syn.: contrôleur de transmission, unité de contrôle de transmission
Function key	touche de fonction
Garbage in garbage out (GIGO)	mauvaises données à l'entrée, résultat erronés à la sortie (MDERES)
Gate	porte logique Syn.: circuit logique

Global variable	variable globale
Hard copy	copie en clair Syn.: imprimé
Hard disk	disque dur Syn.: disque rigide
Hardware	matériel
Hign-level language	langage évolué
Host computer	ordinateur nôte
Immediate execute mode	mode en exécution immédiate Syn.: mode en exécution directe
Index register	registre d'index
Indexing	indexation
Indicator	indicateur
Input	entrée
Input/output (I/O)	entrée/sortie (E/S)
Instruction	instruction Syn.: énoncé
Integrated circuit (IC)	circuit intégré (CI)
Interface	interface
Interpreter	interpréteur
Iteration	itération
Joystick	manche à balai
K	kilo (K)
Key	touche
Keyboarding	clavigraphie
Keyword	mot clé
Kilobyte	kilo octet

Label	label
Large-scale integration (LSI)	intégration à grande écnelle
Lignt pen	crayon électronique
Line	ligne
Linking loader	cnargeur-éditeur de liens
List (to)	lister
Listing	listage
Load (to)	cnarger
Loading	cnargement
Local variable	variable locale
Look-up table	table de consultation
Loop	boucle
Looping	itération
Macnine	macnine
Macnine language	langage macnine
Mailing list program	programme liste d'adresse
Main frame computer	ordinateur principal
Main line	programme général Syn.: programme principal
Management	gestion
Mass storage	mémoire de masse Syn.: mémoire de grande capacité
Memory	mémoire
Merge (to)	fusionner
Merge program	programme de fusion
Modem	modem
Modulation	modulation

Monitor	écran (cathodique)
Monitor	moniteur Syn.: programme moniteur
Motner board	carte mère Syn.: carte principale
Mouse	souris
Multiplexer	multiplexeur
Multiplexing	multiplexage
Multiprogramming	multiprogrammation
Nested loop	boucle imbriquée Syn.: boucle emboîtée
Network	réseau
Nibble	quartet
Numeric keypad	bloc numérique
Object module	module résultant
Object program	programme résultant Syn.: programme objet
Odd parity cneck	contrôle d'imparité
On-line	en ligne Syn.: en connecté, en direct
Operating system (OS)	système d'exploitation
Output	sortie
Overwrite (to)	superposer
Packed array	tableau condensé
Packet switcning	communication de paquets Syn.: communication par paquets
Paddle	manette de contrôle
Parallel transmission	transmission en parallèle

Parity	parité
Peripneral	périphérique Syn.: unité périphérique, organe périphérique
Pixel	point d'image Syn.: pixel
Pointer	pointeur
Pop up menu	menu prêt
Port	port
Power supply	alimentation électrique
Process control	contrôle de processus industriel Syn.: commande de processus
Program	programme
Programmer	programmeur
Project analyst	analyste fonctionnel Syn.: analyste-concepteur
Prompt	guide-opérateur
Protocol	protocole
Pseudo-code	pseudo-instruction Syn.: pseudo-directive
Pull down menu	menu déroulant
Query string	chaîne d'interrogation
Queue	file d'attente
Random access	accès sélectif
Random access memory (RAM)	mémoire vive (MEV)
Random file	fichier à accès sélectif
Raster	trame

Read-only memory (ROM)	mémoire morte (MEM)
Read/write head	tête de lecture/écriture
Record	enregistrement Syn.: fichier
Recursion	récurrence
Relational operator	opérateur relationnel
Relocate (to)	translater
Relocation	translation
Reprogrammable read only memory (EPROM)	mémoire morte reprogrammable (MMR)
Reserved words	mots réservés
Retrieval	récupération Syn: extraction
Retrieval program	récupérateur
Retrieve (to)	récupérer Syn.: extraire
Return key	touche départ programme
Satellite computer	ordinateur satellite
Save (to)	sauvegarder
Saving	sauvegarde
Scroll (to)	défiler (faire)
Scrolling	défilement
Search	recherche
Search (to)	rechercher
Sector	secteur
Sequential access	accès séquentiel
Sequential file	fichier séquentiel

Shell	shell
Signal	signal
Simulation	simulation
Software	logiciel
Software compatibility	compatibilité de logiciel
Software package	progiciel
Sort	tri
Sort (to)	trier
Source code	langage d'origine Syn.: langage source
Source module	module d'origine Syn.: module source
Speech synthesizer	synthétiseur de la parole
Spreadsheet	tableau numérique visualisé
Spreadsheet program	tableur Syn.: chiffrier (électronique)
Stack pointer	pointeur de pile
Statement	instruction Syn.: énoncé
Storage	stockage
String	chaîne
Structured programming	programmation structurée
Subroutine	sous-programme
System	système
System analyst	analyste fonctionnel Syn.: analyste-concepteur
System library	ordinothèque Syn.: bibliothèque système

Systems analysis	analyse fonctionnelle
Systems designer	analyste organique Syn.: analyste programmeur, analyste d'application
Systems programmer	analyste-système Syn.: programmeur système
Tape	bande
Tape drive	unité de cassettes
Template	modèle
Time-sharing	temps partagé
Touch table	tablette tactile
Tracing	traçage
Tracks	pistes
Transmission	transmission
Trapping	piégage
Truth table	table de vérité
Turtle graphics	tortue logo
Tutorial	tutoriel
Uploading	télécnargement
User friendly	convivial
Utility program	programme de service
Validity check	contrôle de validité
Variable	variable
Variable bloc	bloc de longueur variable
Vector graphics	graphique par vecteurs

Vertical parity	parité transversale
Videotex	vidéotex
Viewport	clôture
Wedge	intercalaire
Word	mot

REFERENCES

1) DeLuca, Jonanne. Dictionnaire de la micro-informatique. Modulo Editeur, 1984.

2) Morvan, Pierre. Dictionnaire de l'informatique. Librairie Larousse, 1981.

3) TERMIUM III, Banque de terminologie du gouvernement canadien, Secretariat d'Etat.

4) Ginguay, Michel. Dictionnaire d'informatique, bureautique, télématique. Masson, 1984.

5) Gouvernement du Québec. Terminologie de l'informatique. Office de la langue française, 1983.

6) Abensur, Stella. Vocabulaire de la programmatique. IBM Canada Ltée, 1985.